

**PENGUNAAN MODEL KOOPERATIF MAKE A MATCH DENGAN
MEDIA GRAFIS DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS
PADA SISWA KELAS V SDN MUNGGU
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Oleh:

Lilis Sukmawati¹, M. Chamdani², Suripto³

FKIP PGSD Universitas Sebelas Maret

e-mail: lilissukmawati18@yahoo.co.id

1 mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

2 3 dosen PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

Abstract : *The Use of Make a Match Cooperative Model by Graphics Media in Improving Social Science Learning at the Fifth Grade Students of SDN Munggu in the Academic Year of 2014/2015. The aims of this research is to improve Social Science learning at the fifth grade students. Subjects of this research were students in the fifth grade of SDN Munggu, consisting of 29 students. Classroom Action Research was conducted in three cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The technique of collecting data were through observation, interviews, and test. The validity of data used triangulation of techniques and sources. Analysis of data applied through quantitative and qualitative analysis. Quantitative data analysis includes data reduction, data presentation, and conclusion. The result of this research is the use of Make a Match cooperative model by graphics media can improve Social Science learning.*

Keywords: *Make a Match, graphics media, Social Science learning*

Abstrak : *Penggunaan Model Kooperatif Make a Match dengan Media Grafis dalam Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SDN Munggu tahun ajarann 2014/2015. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa kelas V. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN Munggu sejumlah 29 siswa. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Analisis data melalui analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kualitatif meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan model kooperatif Make a Match dengan media grafis dapat meningkatkan pembelajaran IPS.*

Kata Kunci: *Make a Match, grafis, pembelajaran IPS*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan dapat memengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kehidupannya. Pendidikan tidak hanya memperhatikan kemampuan siswa tetapi juga sikap dan juga keterampilan siswa, sesuai dengan tujuan IPS menurut KTSP agar peserta didik mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki rasa ingin tahu dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan hasil observasi kondisi pembelajaran IPS ditinjau dari tujuan IPS siswa belum memiliki sikap mental yang positif dan kemampuan kerjasama yang masih kurang terbukti ketika proses pembelajaran berlangsung siswa sibuk berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Siswa merasa pembelajaran IPS tidak menarik, membosankan dan banyak hafalannya dan hal tersebut berdampak pada hasil pretes yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 November 2014 yang dapat diketahui bahwa rata-ratanya masih dibawah KKM yaitu 39,65. Faktor lain yang menjadi penyebab rendahnya pembelajaran IPS adalah dari segi guru, guru belum menggunakan model yang inovatif dan menyenangkan, guru juga belum menggunakan media dalam menjelaskan materi.

Penggunaan model kooperatif *Make a Match* dengan media grafis dapat dijadikan solusi untuk mengatasi agar pembelajaran IPS dapat maksimal, serta siswa akan belajar kerjasama dan

belajar dengan menyenangkan. Pembelajaran menurut Suharjo (2006: 85) adalah menyampaikan pesan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap dari guru kepada peserta didik. Sedangkan IPS menurut Ischak (2004) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat.

Menurut Huda (2013: 251) *Make a Match* adalah teknik dimana seorang siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dimana guru menyiapkan kartu yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban dan siswa mencari pasangan kartu tersebut dalam suasana yang menyenangkan.

Langkah-langkah pembelajaran *Make a Match* menurut Rusman (2012: 223-224) adalah (a) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep materi pelajaran; (b) setiap siswa mendapatkan satu kartu baik soal maupun jawaban; (c) siswa mencari pasangana yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya; (d) siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; (e) setelah satu babak di kocok kembali agar siswa mendapat kartu yang berbeda; (f) penutup.

Media grafis menurut Susilana dan Riyana (2007: 13) adalah media visual yang menyajikan fakta, ide-ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar.

Rumusan masalah dari penelitian tindakan kelas secara kolaboaratif ini yaitu: (1) apakah penggunaan model kooperatif *Make a Match* dengan media grafis dapat meningkatkan

pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Munggu tahun ajaran 2014/2015.

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu: (1) untuk meningkatkan pembelajaran IPS yang menggunakan model kooperatif *Make a Match* dengan media grafis pada siswa kelas V SDN Munggu tahun ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Munggu pada semester II tahun ajaran 2014/2015, yakni bulan Maret 2015 sampai dengan bulan April 2015. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Munggu tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 29 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kolaboratif, yaitu peneliti bekerjasama dengan guru kelas dalam melaksanakan penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi terhadap guru dan siswa, pedoman wawancara dan tes. Validitas dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data dan sumber data. Triangulasi teknik diperoleh dari analisis teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes, wawancara dan dokumentasi, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan mengecek empat sumber data, yaitu guru, siswa, peneliti, teman sejawat. Analisis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2014: 246-253) meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator kinerja penelitian ini diukur melalui hasil observasi terhadap guru dan siswa dengan ketuntasan 85 % dan diukur melalui ketuntasan hasil

belajar siswa dengan presentase mencapai 85%. KKM yang ditentukan dalam penelitian ini adalah 70.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Prosedur penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2013). Pada perencanaan penggunaan model kooperatif *Make a Match* dengan media grafis peneliti menyusun RPP dan perangkatnya, melakukan koordinasi dengan guru kelas dan menghubungi observer yang akan bertugas. Pada pelaksanaan guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pada pengamatan, observer bertugas mengamati langkah-langkah penggunaan model kooperatif *Make a Match* dengan media grafis terhadap guru dan siswa. Pada tahap refleksi yang dilakukan oleh peneliti, guru kelas dan observer untuk mendiskusikan kendala yang dihadapi selama pelaksanaan dan mencari solusi agar kendala tersebut dapat diatasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus pada bulan Maret sampai dengan April 2015. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif *Make a Match* dengan media grafis telah dilaksanakan sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Langkah penggunaan model kooperatif *Make a Match* dengan media grafis yaitu: (a) persiapan; (b) jelaskan materi dengan media grafis; (c) persiapan kartu soal dan kartu jawaban; (d) pembagian kelompok; (e) penjelasan aturan permainan *Make a Match*; (f) pencarian pasangan; (g)

pembahasan diskusi; (h) penilaian; (i) konfirmasi dan kesimpulan; (j) pemberian penghargaan.

Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model kooperatif *Make a Match* dengan media grafis dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS yang diukur dalam observasi terhadap guru dan siswa, selain itu juga diukur melalui penilaian proses dan tes tertulis. Peningkatan pembelajaran melalui observasi terhadap guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2 berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Guru

Siklus	Observasi Guru	
	Rata-rata	Presentase
I	2,67	66,69
II	3,18	75,59
III	3,72	92,91

Tabel 2 disimpulkan bahwa hasil observasi terhadap guru mengalami peningkatan tiap siklusnya. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata siklus I mencapai 2,67 dengan presentase 66,69. Pada siklus II meningkat menjadi 3,18 dengan presentase 75,59. Pada siklus III meningkat lagi menjadi 3,72 dengan presentase 92,91.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Siswa

Siklus	Observasi Siswa	
	Rata-rata	Presentase
I	2,43	60,84
II	3,12	77,91
III	3,62	90,41

Tabel 1 disimpulkan bahwa hasil observasi terhadap siswa mengalami peningkatan tiap siklusnya. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata siklus I mencapai 2,43 dengan presentase

60,84. Pada siklus II meningkat menjadi 3,12 dengan presentase 77,91. Pada siklus III meningkat lagi menjadi 3,62 dengan presentase 90,41.

Peningkatan ketuntasan proses belajar dan hasil belajar IPS dapat dilihat pada tabel 3 dan tabel 4.

Tabel 3. Perbandingan Ketuntasan Penilaian Proses Belajar IPS

Siklus	Proses Belajar	
	Rata-rata	Presentase
I	63,79	31,03%,
II	74,57	65,52%,
III	82,97	100%

Tabel 3 disimpulkan bahwa proses belajar IPS mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata siklus I rata-ratanya hanya mencapai 63,79 dengan presentase ketuntasan 31,03%. Pada siklus II meningkat menjadi 74,57 dengan presentase ketuntasan 65,52%. Pada siklus III meningkat lagi dengan rata-rata 82,97 dan presentase ketuntasan 100%.

Tabel 4. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Siklus	Hasil Belajar	
	Rata-rata	Presentase
I	70,17	62,06%
II	78,36	82,75%
III	86,47	93,10%

Tabel 4 disimpulkan bahwa nilai hasil belajar mengalami peningkatan tiap siklusnya. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata pada siklus I mencapai 70,17 dengan presentase ketuntasan 62,06%. Pada siklus II rata-ratanya 78,36 dengan presentase ke-

tuntasan 82,75%. Pada siklus III meningkat lagi menjadi 86,47 dengan presentase ketuntasan 93,10%.

Data hasil tes tertulis menunjukkan terjadi peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar IPS. Penggunaan model kooperatif *Make a Match* dengan media grafis menjadi salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran IPS.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Penggunaan model kooperatif *Make a Match* dengan media grafis dapat meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Munggu tahun ajaran 2014/2015. Peningkatan presentase ketuntasan proses belajar pada siklus I 63,79 dengan presentase ketuntasan 31,03%. Pada siklus II nilai rata-ratanya meningkat 74,57 dengan presentase ketuntasan 65,52%. Pada siklus III nilai rata-ratanya menjadi 82,97 dengan presentase ketuntasan 100%. Sedangkan presentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I hanya memiliki rata-rata 70,17 dengan presentase ketuntasan 62,06%. Pada siklus II meningkat menjadi 78,36 dengan presentase ketuntasan 82,75%. Pada siklus III menjadi 86,47 dengan presentase ketuntasan 93,10%.

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan perlu mengajukan saran-saran sebagai berikut: (1) bagi siswa sebaiknya memahami materi dengan cara memperhatikan penjelasan guru, siswa juga harus hafal dan paham materi agar bisa menjawab soal pada media teka-teki silang; (2) bagi guru sebaiknya menjelaskan materi dengan jelas dan menggunakan direkomendasi menggunakan media grafis teka-teki silang karena dapat melatih siswa

berpikir cepat dan lebih aktif dalam pembelajaran; (3) bagi sekolah bisa menggunakan model pembelajaran ini sebagai model yang inovatif agar meningkatkan keaktifan siswa dan akademiknya; (4) bagi peneliti hendaknya lebih mengoptimalkan penggunaan model dan media ini agar dapat meningkatkan prestasi akademik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Kebumen: Disdikbud.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Ischak. (2004). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susilana, R & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.